

Unterstützer

Dieses Spiel wäre ohne euch nicht möglich gewesen! Herzlichen Dank an alle Unterstützer und an:

Hauptsponsoren

Petra Dormmüller, Sven van Leuken, Simon Fomfereck.

Sponsoren

Sebastian Stöber, Johan Francois, René Borchers, Marco Grimm, Carine Overbeeke & Jeroen Vermeulen, Marc Rohroff, Christoph Kainrath, Harald Scholl, Carly Jaques & Scott Moisk, Han Heidema, Adam Walter, Christoph Hebler, Aart-Peter van den Berg van Saparoea, Hans Krill, Simon Schaubeck, Frank Ziegler, Daniel Oliver Wolf, Christian Blanz, Kai Tiedge, Jens Fuchs, Michael Wegele, Andrea und Patrick Lüscher-Caderas, Andre "Teacher" Pape, Günther "SpieleSpieler" Bayer, Alain Miltgen, John Hulsman, Marko Spill.

Testspieler

Anne, Bart, Bert, Els, Erwin, Floris, Fred, Jeroen, Jon, Joost, Martin, Melanie, Noline, Niek, Nienke, Oliver, Raldi, Ralf, Roderik, Söhnke und andere.

Mein Dank geht auch an Paul DeStefano "Geosphere", Rob Bakker, Fred William, Olaf Pieters, Randall Peek und Suzan "Hup Tichu!" für ihren Input bei der Suche nach einem passenden Thema.

Mein spezieller Dank geht an: Maartje, Alina, Anne, Carine, Carly, Fred, Günther & Angela, Harald und Toco "Tocoking".

Verlag



EMMA GAMES

©2014 Martyn F

Martyn F - Morion 51
5912 PX Venlo - Holland

www.martynf.com/de

Facebook und Twitter:
@originalMartynF

Partnerverlag

Mücke Spiele veröffentlicht Spiele, die aus Autorenwettbewerben stammen.

www.muecke-spiele.de



Wir bieten auch ein umfangreiches Sortiment an Spielfiguren, Würfeln, Karten, Gipsfiguren, Schachteln, Kartons, Countern, Spielbrettern und vielem mehr.

www.spielmaterial.de

Crowdfunding via



www.spiele-offensive.de/Spielerschmiede

www.giochistarter.it



Erweiterungen für Oklahoma Boomers

Sooners



Die Sooners waren Boomer, die schon ein oder zwei Tage vor dem Land Run in die Prärie ausschärmten. Auch wenn das nicht erlaubt war.



Nun können sie den Boomern prima beim Sichern der Homesteads helfen.



Aber Achtung! Sooners können sich plötzlich vom Unterstützer zum Gegner wandeln!

Santa Fe Railroad



Die Santa Fe Railroad macht die Prärie ein wenig zugänglicher.

Ein Homestead kann jedoch nur auf einer Seite der Bahnschienen liegen.

Das bedeutet, dass nicht sicher ist, dass der Spieler mit dem größten Gebiet automatisch gewinnt!



Silberminen



In der Prärie ist Silber gefunden worden!

Die Silberminen bringen Sonderpunkte. Sogar so viele, dass ein kleines Gebiet mit Silbermine auch schon mal einem großen Gebiet vorzuziehen ist.

Damit wird Oklahoma Boomers ein ganz anderes Spiel!

Red River

Der Red River steht wieder voll Wasser. Prima, nach der Trockenheit!

Kleiner Nachteil ist, dass die Passage des Flusses mehr Zeit kostet.

Der Red River fügt eine komplett andere Dynamik zum Spiel hinzu!



Mehr Infos zur Erweiterungen

www.martynf.com/de/oklahoma-boomers



Erstickengefahr! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile.



MARTYN F

23. April 1889

Gestern war der Tag des Oklahoma Land Run. Tausende Leute, Boomer genannt, schwärmten über die Prärie um sich ein Grundstück zu sichern. Es entstanden (Zelt-) Städte und Homesteads (ein eigenes Grundstück zum Nutzen und Wohnen).

Heute, einen Tag später, herrscht noch immer Chaos. Es wird wohl noch eine Weile dauern bis Ruhe einkehrt. An vielen Stellen wird gearbeitet: Brunnen werden gegraben, neue Zäune aufgestellt und Häuser gebaut.

Aber nicht überall. Einige Boomer streiten sich um Land. Wer war als erster da? Und wo genau liegen die Grenzen?

Spielziel

Du bist das Oberhaupt einer Boomer-Familie, deren Mitglieder ihre eigenen Homesteads haben wollen. Am liebsten natürlich so groß wie möglich.

Der Spieler, der am Ende des Spiels den größten Teil des Spielfeldes besitzt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Spielst du Oklahoma Boomers das erste Mal? Dann baue das Spielfeld wie in der Startaufstellung abgebildet auf.

Ein Spieler wählt nun seine Farbe, der andere Spieler fängt an.

Spielablauf

In seinem Zug:

- **muss** der Spieler einen seiner Boomer versetzen und
- darf der Spieler anschließend Grenzsteine platzieren

Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

Boomer versetzen

Der Spieler, der am Zug ist, **muss** einen seiner Boomer versetzen.

Der Boomer darf nur in einer gerade Linie waagrecht oder senkrecht bewegt werden (ohne abzubiegen).

Der Boomer darf nicht über andere Boomer oder Grenzsteine hinweg springen.

Alle Felder zwischen Anfangs- und Endpunkt müssen frei sein.

Ein Boomer darf seinen Zug nicht auf einem Feld mit einem Grenzstein oder einem anderen Boomer beenden.

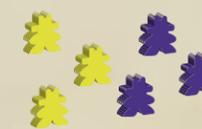
Ein erschöpfter Boomer darf nicht mehr bewegt werden (siehe: Erschöpfte Boomer).

Aktiver Boomer

Der in einem Zug versetzte Boomer ist bis zum Ende dieses Spielzugs der aktive Boomer.

Inhalt

6 Boomer
(3 pro Farbe)

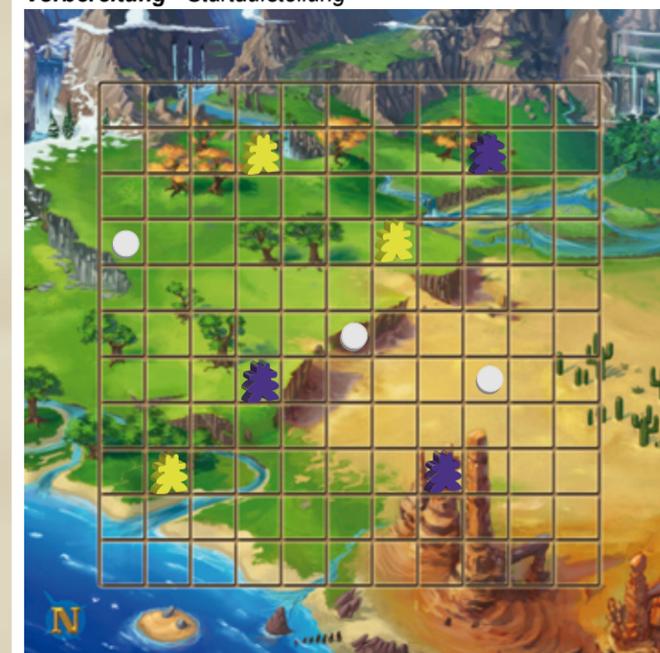


40 Grenzsteine



Sollte der Vorrat ausgehen, müssen sich die Spieler mit anderen Spielsteinen behelfen.

Vorbereitung - Startaufstellung



Boomer versetzen – Boomer A von Violett darf auf eines der Felder versetzt werden, wo ein transparenter violetter Boomer abgebildet ist.



Grenzsteine platzieren

Nachdem ein Spieler einen seiner Boomer versetzt hat, darf er Grenzsteine platzieren.

Wenn der Spieler Grenzsteine platziert, **muss** er genau **zwei** Steine setzen.

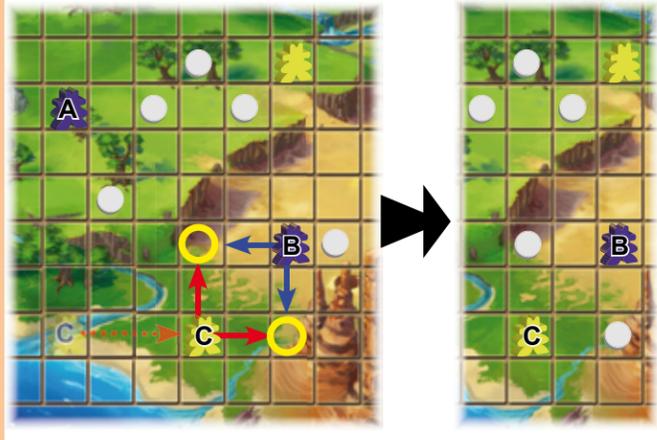
Grenzsteine können nur auf Feldern platziert werden, die für den aktiven Boomer UND einen gegnerischen Boomer erreichbar sind. Anders gesagt: Grenzsteine können nur auf Feldern platziert werden, auf denen sich die Wege dieser Boomer kreuzen würden.

Dazu wählt der Spieler, der am Zug ist, einen gegnerischen Boomer, der nicht in der gleichen Reihe oder Spalte wie der aktive Boomer steht.

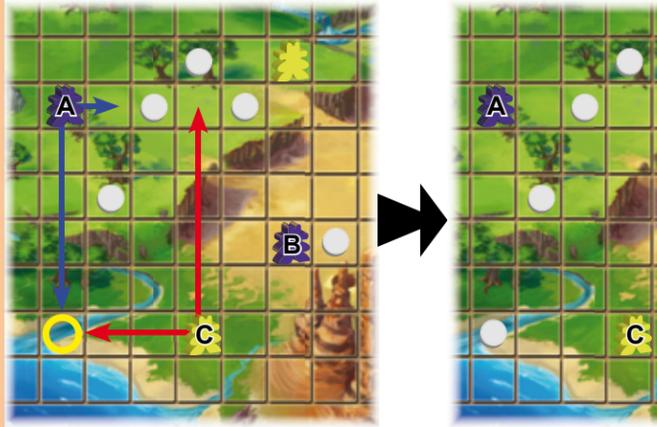
Ein Grenzstein kann nur dann platziert werden, wenn alle Felder zwischen den beiden Boomern und der geplanten Position des Grenzsteins frei sind.

Es kann also vorkommen, dass nur einer der beiden Grenzsteine platziert werden kann (vor allem später im Spiel). In diesem Fall wird der zweite Grenzstein nicht platziert.

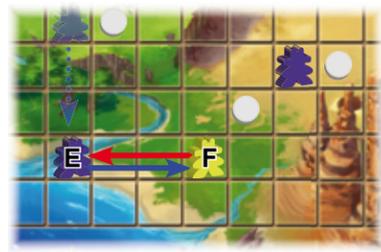
Grenzsteine platzieren – Gelb hat Boomer C versetzt und entscheidet sich Boomer B von Violett zu "nutzen" um Grenzsteine zu platzieren. Die Grenzsteine werden auf den Feldern mit einem gelben Kreis platziert.



Grenzsteine platzieren - Gelb könnte auch Boomer A von Violett "nutzen". In diesem Fall würde 1 Grenzstein auf dem Feld mit dem gelben Kreis platziert werden. Der 2. Grenzstein könnte nicht platziert werden, da zwischen Boomer A und der geplanten Position ein anderer Grenzstein liegt.



Grenzsteine platzieren - Violett hat Boomer E versetzt, kann aber Boomer F nicht für das Platzieren von Grenzsteinen "nutzen", da beide in der selben Reihe stehen.



Homesteads

Abgeschlossene Gebiete

Eine Kette von Grenzsteinen bildet eine Grenze. Im Laufe des Spiels bilden diese Grenzen abgeschlossene Gebiete. Ein Gebiet gilt als abgeschlossen, sobald es nicht mehr möglich ist einen Boomer von diesem Teil des Spielfeldes in einen anderen Teil des Spielfeldes zu bewegen.

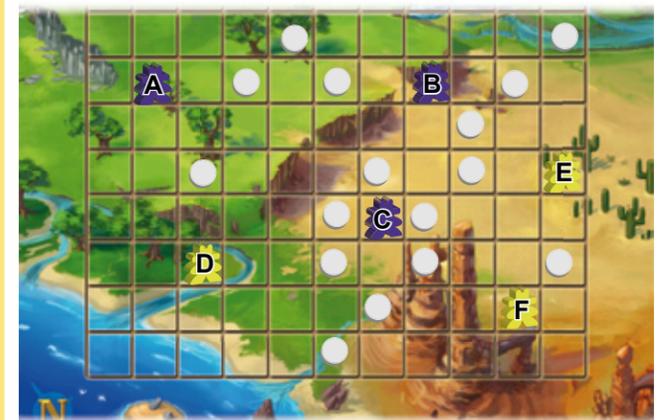
Erschöpfte Boomer

Sobald sich nur noch ein Boomer in einem abgeschlossenen Gebiet befindet, zählt dieses als Homestead. Der Boomer in diesem Gebiet ist mit seiner Arbeit fertig und erschöpft.

Wenn sich nur noch Boomer einer Farbe in einem abgeschlossenen Gebiet befinden, zählt dieses ebenfalls als Homestead. Diese Boomer sind auch erschöpft.

Erschöpfte Boomer dürfen nicht mehr bewegt werden.

Abgeschlossene Gebiete und erschöpfte Boomer
Boomer C von Violett steht in einem abgeschlossenen Gebiet. Boomer E und F von Gelb stehen ebenfalls in einem abgeschlossenen Gebiet. All diese Boomer haben ein Homestead, sind erschöpft und dürfen nicht mehr bewegt werden.



Spielende

Das Spiel endet, sobald der Spieler, der am Zug ist, keinen Boomer mehr bewegen kann, weil alle seine Boomer ihr eigenes Homestead haben und erschöpft sind.

Sonderfall: Das Spiel endet ebenfalls, wenn der Spieler, der am Zug ist, zwar nicht-erschöpfte Boomer hat, diese aber nicht mehr bewegen kann.

Im sehr seltenen Fall, dass keiner der Spieler das Spiel abschließen kann bzw. will, können sich die Spieler auf die Beendigung des Spiels einigen.

Wertung

Am Ende des Spiels wird gewertet. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Jedes Feld in einem Homestead bringt 1 Punkt für den Spieler, dessen Boomer sich in diesem Gebiet befindet (Felder mit Boomer zählen, Felder mit Grenzstein nicht).

Steht in einem abgeschlossenen Gebiet kein Boomer, wird das Gebiet nicht gewertet.

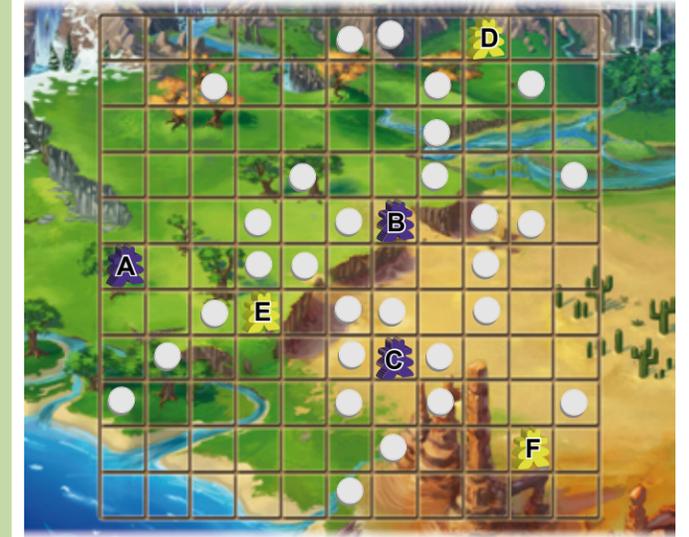
Sonderfall: Sollten sich in einem abgeschlossenen Gebiet nicht-erschöpfte Boomer beider Spieler befinden, wird das Gebiet ebenfalls nicht gewertet.

Wertung

Violett: 39 Punkte (Boomer A und B) + 2 Punkte (Boomer C).
Gesamt: 41 Punkte.

Gelb: 11 Punkte (Boomer D) + 20 Punkte (Boomer E) + 19 (Boomer F).
Gesamt: 50 Punkte.

Gelb hat gewonnen.



Fortgeschrittene

Fortgeschrittene Spieler platzieren anfangs die Grenzsteine und Boomer selbst. Bei der Vorbereitung gilt diese Reihenfolge:

- Spieler A platziert einen Grenzstein.
- Spieler B platziert einen Grenzstein.
- Spieler A platziert einen Grenzstein.
- Spieler B stellt einen seiner Boomer auf.
- Spieler A stellt **zwei** seiner Boomer auf.
- Spieler B stellt **zwei** seiner Boomer auf.
- Spieler A stellt seinen letzten Boomer auf.
- Spieler A fängt an zu spielen.

Historischer Kontext

Landschaft

Die Landschaft auf dem Spielplan entspringt der Fantasie der Illustratoren. In Wahrheit lebten viele Boomer im Mittelteil der Prärie, ohne jemals Berge oder Seen gesehen zu haben.

Land Run von 1889

Runs, wie jener in Oklahoma, boten vielen Boomern die Chance auf einen Neuanfang und ein günstiges Stück Land.

Es bedeutete aber auch harte Arbeit und forderte Durchhaltevermögen. Ein Boomer durfte nämlich nur dann sein Land behalten, wenn er innerhalb von fünf Jahren seinen Grund und Boden nutzbar machte und ein Haus darauf baute. Letztendlich gelang das nur einem von fünf Boomern.

Für die Native Americans bedeuteten die Land Runs aber etwas ganz anderes – nämlich noch mehr des Landes ihrer Vorfahren zu verlieren.

Die Boomer übten immer mehr Druck auf die Behörden aus. Schließlich blieb den Native Americans die Wahl zwischen einem eigenen kleinen Grundstück oder einem Leben in einem Reservat. Der Rest des Landes wurde für die Besiedlung durch die Boomer freigegeben.

